FIRST QUANTUM MINERALS LTD. Cobre Panamá

GERENCIA DE ASUNTOS COMUNITARIOS
MINUTA DE REUNIÓN

Lugar/Comunidad	***Fecha***
IPT Río Indio	8 de Noviembre de 2017

Moderador	***Relator***
Armando José Espino Cruz	Armando José Espino Cruz

Organización(es)/ Persona(s) Participantes
FUDIS, Armando José Espino Cruz, Claudio Castillo, Verónica Arango, Josue Mejía.

Participantes Cobre Panamá

No. Total Participantes Comunitarios	***No. Total de Participantes Mujeres***	***No. Total de Participantes Hombres***
24	12	12

Agenda / Temas

Emprendimiento, Taller de Creatividad

Objetivo	Contenido
○ Definir la creatividad y la innovación ○ Diferencias entre creatividad e innovación ○ Cómo funciona la mente creativa y comprender el papel que juega la fisiología del cerebro en el proceso creativo ○ Factores que perjudican y favorecen la creatividad ○ Conocer herramientas para crear y construir ideas.	○ Creatividad e innovación. ○ Video El manantial: la mejor definición de creatividad. ○ Cómo debe ser una mente creativa ○ Video como puedes desarrollar la imaginación. ○ Test de creatividad. ○ Test de pensamiento lógico. ○ Test de pensamiento ágil. ○ Por qué es importante la creatividad para un negocio. ○ Video El Manatial Los Simpsons: la mejor definición de creatividad. ○ Video test de atención selectiva. ○ Ejercicio de sesgo cognitivo. ○ Factores que favorecen y perjudican la creatividad. ○ Ejercicio de invención. ○ Herramientas de creatividad (SCAMPER). ○ Ejercicio de tormenta de ideas con ayuda de SCAMPER. Imagina que fabricamos y/o comercializamos golosinas, y queremos innovar en el sector para generar una nueva oferta de golosinas creativa. Tenemos libertad para hacer lo que queramos. Podemos cambiar lo que vendemos (formato o características de la golosina), a quién se lo vendemos, cómo lo vendemos… ○ Ejercicio herramientas para crear y construir ideas.

Componente / Programa / Proyecto:

Asuntos Comunitarios / Escuelas Integrales / Emprendimiento.

Notas

Resultados (Acuerdos/Compromisos/Pasos a Seguir)

Los resultados del taller fueron.

- Los participantes lograron definir la creatividad y la innovación y sus diferencias.
- Desarrollar ejercicios prácticos para favorecer la mente creativa, practicando la fluidez (capacidad de generar ideas), flexibilidad (generar ideas en diferentes áreas) y originalidad (crear ideas novedosas).
- Conocer cómo funcionan las fases de pensamiento divergente (crea ideas u opciones) y convergente (elige las mejores ideas u opciones).
- Aprendieron técnicas para favorecer la mente creativa.
- **Aprendieron a utilizar la imaginación para realizar invenciones, con un ejercicio que se le da dos clips y una liga bajo la consigna de que deben un invento que le aporte un valor a alguien los estudiantes lograron realizar los siguientes inventos: Un arco/flecha, un maniquí para comercios de ropa, un caramelo de corazón, un ski, un conejo de pascua, un tenderero de ropa y un arpón.**
- Aprendieron a manejar herramientas de creatividad para crear y construir ideas, entre las que destacan lluvia de ideas y SCAMPER, diseñadas para cambiar la forma habitual de pensar.
- Aprendieron a utilizar técnicas de creatividad para solucionar problemas de manera original.

Recomendaciones de Equipo Asuntos Comunitarios

Temas Emergentes (Favor de listar no más de tres temas emergentes de la reunión u evento)

Realizada por: Armando Espino
Cargo: Facilitador
Fecha: 8 noviembre 2017





Los estudiantes de bachiller agropecuario en Río Indio reciben el taller de creatividad y realizan ejercicios para favorecer la mente creativa.





Los estudiantes participan de una dinámica sobre iniciativa, competencia que favorece la creatividad. A los estudiantes se les solicita que se tomen de las manos y que en equipo formen un triángulo, un cuadrado, un rectángulo y un octangulo, posteriormente se reflexiona sobre quienes tuvieron iniciativa para realizar el ejercicio y quienes fueron seguidores.



Inventos de los jóvenes con dos clips y una liga: Un arco/flecha, un maniquí para comercios de ropa, un caramelo de corazón, un ski, un conejo de pascua, un tenderero de ropa y un arpón.





Los estudiantes generan ideas de como innovar en el mundo de las golosinas, en las imágenes los estudiantes están en la fase de divergencia (creando ideas) utilizando la herramienta SCAMPER y POST IT.



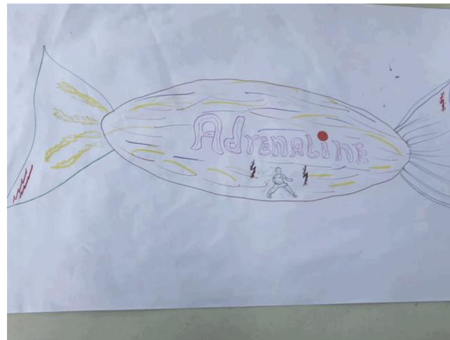


Los estudiantes generan ideas de como innovar en el mundo de las golosinas, en las imágenes los estudiantes están en la fase de divergencia (creando ideas) utilizando la herramienta SCAMPER y POST IT.









Los estudiantes continúan con el ejercicio de tormenta de ideas, innovando en el mundo de las golosinas, ahora en la fase de convergencia (elegir la mejor idea) y presentarla gráficamente mediante dibujo.